



Національний університет
водного господарства
та природокористування

Міністерство освіти і науки України
Національний університет водного господарства та
природокористування
Навчально-науковий інститут економіки та менеджменту
Кафедра філософії

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної,
методичної та виховної роботи
_____ О.А. Лагоднюк
«___» _____ 20__ р.

06-07-05



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Program of the Discipline

Кіберкультура

CYBERCULTURE

Спеціальність
Speciality

всі спеціальності
all specialisations

Рівне – 2018



Національний університет

Робоча програма «Кіберкультура» для студентів всіх спеціальностей. Рівне: НУВГП, 2018. 15 с.

Розробник: Стратонова Н. О., кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії.

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри філософії

Протокол від «15» грудня 2017 року №4

Завідувач кафедри

д.філос.н., проф.
Наконечна О.П.

Схвалено науково-методичною радою НУВГП

Протокол від «__» _____ 20__ року №__

Голова
науково-методичної
ради

Лагоднюк О.А.

© Стратонова Н.О., 2018 рік
© НУВГП, 2018 рік



ВСТУП

Програма вибіркової навчальної дисципліни «Кіберкультура» складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів та магістрів всіх спеціальностей НУВГП.

Предметом вивчення навчальної дисципліни є середовище кіберкультури – інтернет-комунікація, візуальні та письмові повідомлення в кіберпросторі, важливим наголосом курсу є осмислення проблеми виявлення та оцінки нових інформаційних викликів, джерелом яких є особливості та сутнісні характеристики кіберкультури.

Міждисциплінарні зв'язки: дисципліна «Кіберкультура» є вибірковою дисципліною для підготовки студентів усіх спеціальностей. Вивчення курсу передбачає наявність систематичних знань із курсів – «Культурологія», «Філософія відеоігор», «Філософія», «Етика та естетика», цілеспрямованої роботи над вивченням спеціальної літератури, активної роботи на лекціях, практичних заняттях, самостійної роботи та виконання поставлених задач.

Вимоги до знань та умінь визначаються галузевими стандартами вищої освіти України.

Анотація

Поняття «кіберкультура» потрібно розглядати, використовуючи міждисциплінарний підхід, адже віртуальна культура – феномен складний та багатогранний. Дане поняття має філософсько-культурологічне, естетичне, етичне, інноваційно-освітнє, соціально-комунікативне та інші підґрунтя. Програма з розрахована на студентів, які прагнуть систематизувати та поглибити свої знання про віртуальний світ, жанрову специфіку його продукції, особливості функціонування ігрової індустрії, її поточні та нові тенденції.

Курс «Кіберкультура» має міждисциплінарний характер використовує сучасні технології навчання міжкультурної комунікації, а також є одним із способів поєднання курсів гуманітарного циклу із дисциплінами фахової підготовки студентів.

Ключові слова: кіберкультура, інформаційні технології, інформаційне суспільство, інтернет-комунікації, суспільство 2.0.



Abstract

The concept of "cyberculture" should be considered through interdisciplinary approach, otherwise the virtual culture itself is a complex and multifaceted phenomenon. This concept has a philosophical and cultural, aesthetic, ethical, innovation-educational, social and communicative and other sources. The program is counted on students who want to systematize and deepen their knowledge of the virtual world, genre specificity of its products, features of the gaming industry' functioning, its current and new trends.

The course "Cyberculture" is a cross-disciplinary course that is characterized by applying the modern technologies of intercultural communication, and thus is one of the ways in bridging the gap between language and content specific instruction.

Key words: cyberculture, Informational Technologies, Information Society, Internet Communications, Society 2.0





1.

Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, спеціалізація, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Спеціальність <u>Всі спеціальності</u>	За вибором	
Модулів – 1			
Змістових модулів – 2	Рік підготовки:	2-й	-
Загальна кількість годин – 90 год.		Семестр 4-й	
		Лекції	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2,5 самостійної роботи студента – 2,7	Рівень вищої освіти: бакалаврський	14 год.	-
		Практичні, семінарські	
		16 год.	-
		Самостійна робота	
		60 год.	
		ІНДЗ: за вибором	
		Форма контролю	
	залік		



Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять та індивідуальної і самостійної роботи становить:

для денної форми навчання – 36/64%.

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета курсу «Кіберкультура» полягає у комплексному розгляді соціокультурних феноменів сучасного інформаційного простору, предметами яких виступають суспільні новоутворення в мережі Інтернет та створені ними соціокультурні феномени; різноманіття явищ кіберкультури, а також, культурологічні та соціально-філософські концепції поглядів на віртуальну реальність.

Завдання курсу полягають у формування чіткого уявлення про інтернет-комунікації в сучасній культурі та їх теоретичне осмислення, а саме: проаналізувати поняття «віртуальна реальність», напрями його осмислення та особливості сприйняття віртуальної реальності людиною; проаналізувати імєрсію як втечу від R-світу; представити соціокультурні аспекти інтернет-комунікації; розглянути різновиди та особливості письмових та візуальних повідомлень в кіберпросторі, виокремити їх жанри та техніки їх створення; представити основні теоретичні дослідження кіберкультури крізь призму праць Мануеля Кастельса, Донни Гаравей та інших дослідників; проаналізувати концепцію «постлюдини» крізь наратив кіберкультури, окреслити особливості створення ідентичності в кіберпросторі; розглянути комп'ютерні ігри як нові медіа, здійснити спробу осмислити їх як текст та проаналізувати їх мову.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати: характерні риси сучасної світової культури, концепції віртуальної реальності, основні жанри гри та сутнісні характеристики сучасного геймплею; засади та принципи функціонування інтернет-комунікацій, концепції віртуальної реальності, основні ознаки та сутнісні характеристики кіберкультури;



вміти: визначати й оцінювати значення культурних подій; використовувати культурологічні знання у своїй професійній діяльності при осмисленні сучасних проблем соціокультурного розвитку; на основі базових положень соціально-філософських та культурологічних концепцій аналізувати різноманітні прояви кіберкультури.

3. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1

Змістовий модуль 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен.

Тема 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен

Віртуальна реальність та її смисли. «Електронна» та «неелектронна» версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок. Віртуалізація суспільства. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в концепціях А. Бюля, А. Крокера, М. Вайнштейна, М. Кастельса.

Доповнена та віртуальна реальності: спільне та відмінне. Google Glass, HoloLens, Impression Pi та інші пристрої доповненої реальності, їх соціокультурна роль. Змішана реальність.

Тема 2. Віртуальна реальність як наратив

Поняття наративу: реальний та віртуальний. VR як слово. Гіпертекст.

Імерсія як відмова від реального світу. Світ як текст. Імерсія та інтерактивність. Текст як гра. Гра як текст.

Тема 3. Інтернет-комунікації

Інтернет як засіб комунікативного простору. Інформаційні інтернет-ресурси. Різновиди інтернет-спілкування: чат, електронна пошта, ведення блогу/щоденника, спілкування на форумах. Netspeak: особливості структури «людина-комп'ютер-людина». Максими Г.П. Грайса: максима ввічливості, максима якості повідомлення, максима значущості повідомлення.

Види письмових повідомлень в інтернет-просторі: новини, онлайн-публікації, повідомлення в соцмережах, блогінг.



Захист інформації. Право на приватність. Надбудови в інтернет-текстах: перехресні посилання, мультимедіа, дизайн та візуалізація тощо. Користувач та продюсер. Копірайтинг та законодавство.

Сфера новин: традиційні та нові медіа. Новини як комерція. Стрімінг.

Блогінг та онлайн-щоденник: методи та приклади планування. Мікроблогінг (Twitter).

Візуальні повідомлення в Інтернет (YouTube). Відеоблог.

Змістовий модуль 2. Особливості та сутнісні характеристики кіберкультури

Тема 4. Теоретичні межі дослідження кіберкультури: М. Кастельс, Д.Гаравей.

Кіберпростір як нова проблематика сучасної культурологічної думки. Можливості кіберпростору. Особливості гіпертексту виду як кіберпростору. Кіберкультура як жива культура. Трансформації людини під впливом кіберпростору.

Суспільство мережі та його концепти в праці М. Кастельса 'The Rise of the Network Society' (1996).

«Інтернет-галактика» М. Кастельса. Основні риси концепції.

Соціалістичний фемінізм: історія виникнення та основні риси. Кіберкультурна теорія Донни Гаравей. Образ «кіборга» у праці «Маніфест кіборга». Основні елементи та тези праці. Проблема ідентичності та ідентифікації.

«Жіноче» та «чоловіче» в інтернет-просторі. Чи існує гендерна нерівність?

Тема 5. Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі

Лекція 1. Осмислення концепцій постлюдини та кіберкультури. Антропологія відеогри: соціокультурний аспект формування ідентичності. Постгуманізм. Трансгуманізм.

Ідентичності суб'єкта як прояв множинності в просторі віртуальних комп'ютерних ігор

Лекція 2. Самоідентифікація особистості у віртуальному просторі гри. Критерії вибору, ціннісні характеристики.



Параметри впливу на самоідентифікацію гравця. Імерсія.
«Я-віртуалізація». Ескапізм. Функція save/load.

Основні аспекти формування ідентичності.
«Ідентичність в собі». «Ідентичність для себе».

Тема 6. Кіберпростір та кіберчас

Культурологічне підґрунтя кіберпростору. Потенціал
кіберпростору в художній літературі. Сплив субкультур кін.
1980-х на розвиток та популяризацію феномену кіберпростору.
Сеттінг.

Кіберчас та його характеристики в комп'ютерних іграх.





4. Структура навчальної дисципліни

Назва змістових модулів і тем	Кількість годин			
	Лекції	Сем.з.	СРС	Разом
1	2	3	4	5
Змістовий модуль 1. Відеогра як соціокультурний феномен				
Тема 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен	2	2	9	13
Тема 2. Віртуальна реальність як наратив	2	2	9	13
Тема 3. Інтернет-комунікації	2	4	8	14
Разом за змістовим модулем 1	6	8	26	40
Змістовий модуль 2. Особливості та сутнісні характеристики кіберкультури				
Тема 4. Теоретичні аспекти дослідження кіберкультури: М. Кастельс, Д.Гаравей	2	4	10	16
Тема 5. Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі	4	2	10	16
Тема 6. Кіберпростір та кіберчас	2	2	14	18
Разом за змістовим модулем 2	8	8	34	50
Усього годин	14	16	60	90

5. Теми семінарських занять

№з/п	Теми	Кількість годин
1.	Віртуальна реальність як соціокультурний феномен	2
2.	Віртуальна реальність як наратив	2
3.	Інтернет-комунікації	4
4.	Теоретичні аспекти дослідження	4

	кіберкультури: М. Кастельс, Д.Гаравей	
5.	Конструювання ідентичності в комп'ютерній грі	2
6.	Кіберпростір та кіберчас	2
	Разом	16

6. Самостійна робота

Розподіл годин самостійної роботи для студентів денної форми навчання:

12 годин – підготовка до аудиторних занять;

12 годин – підготовка до контрольних заходів;

36 годин – опрацювання окремих тем програми або їх частин, які не викладаються на лекціях.

6.1. Завдання для самостійної роботи

№з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Історія виникнення Інтернету	10
2.	Феномен кіберкультури в сучасній соціокультурній ситуації	10
3.	Віртуальна реальність та її смисли	10
4.	«Електронна» та «неелектронна» версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок.	10
5.	Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в концепціях А. Бюля, А. Крокера, М. Вайнштейна, М. Кастельса.	10
6.	Доповнена реальність та її особливості	10
	Всього	60

7. Методи навчання

При викладанні навчальної дисципліни «Кіберкультура» використовуються пояснювально-ілюстративні методи з використанням мультимедійних презентацій та проблемні методи навчання із застосуванням:

- інтерактивних форм проведення лекційних і семінарських занять;
- активізації навчання у вигляді постановки проблемних питань;
- навчальної дискусії;



- методу case-study (аналіз конкретних, практичних ситуацій);

- виконання тестових завдань;
- обговорення фільмів, передач на тематику інформаційних викликів;
- конкурсу письмового проекту-есе по проблемі;
- демонстрації відео, слайдових і скрайб-презентацій по темах.

8. Методи контролю

Контроль знань проводиться як в усній, так і в письмовій формах:

- знання термінів і понять дисципліни (усно та письмово);
- тестовий контроль змістовних модулів (письмово);

Контроль самостійної роботи:

- перевірка конспектів лекцій, підготовки доповідей, написання і знання термінологічного словника.

Форми і методи контролю відображені у 100 бальній шкалі оцінювання знань.

9. Розподіл балів, що отримують студенти

Поточне опитування та самостійна робота						Сума
Змістовий модуль 1				Змістовий модуль 2		100
60				40		
T.1	T.2	T.3	T.4	T.5	T.6	
15	10	15	20	20	20	

Шкала оцінювання

Сума балів за всі форми навчальної діяльності	Оцінка за національною шкалою	
	для екзамену	для заліку
90-100	відмінно	зараховано
82-89	добре	
74-81		
64-73	задовільно	
60-63		
35-59	незадовільно з можливістю	не зараховано з можливістю



	повторного складання	повторного складання
0-34	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

10. Методичне забезпечення

1. Методичні вказівки та плани семінарських занять з дисципліни «Культурологія» для студентів усіх напрямів підготовки НУВГП денної форми навчання / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/352/>

11. Рекомендована література

Базова

1. Культурологія: теорія та історія культури. Навч. посіб. / За ред. І. І. Тюрменко, О. Д. Горбула. – К., 2004. – 367с.
- 2.
3. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. — М.: ГУ ВШЭ, 2000. — 608 с.
4. Кузнецов М.М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты. – М., 1997. С. 87.
5. Кафаи Э. Игра и технология. Изменение реаллий, новый потенциал // Игра со всех сторон. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.
6. Провензо Ю. Электронно опосредованные игровые ландшафты // Игра со всех сторон. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.
7. Пропп В. Морфология волшебной сказки. М.: Лабиринт, 1998.
8. Тайлор Э. Первобытная культура. М., 1989.
9. Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997.
10. Эко У. Под Сетью (интервью с Л. Маршаллом) // Искусство кино. М., 1997. №9. С. 133.

Допоміжна



1. Дери М. Скорость убегания - киберкультура на рубеже веков /М.: Ультра, Культура, АСТ Москва; Екатеринбург: "У-Фактория", 2008. — 480 с.
2. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе (англ.)русск. / Пер. с англ. А. Матвеева под ред. В. Харитонов. — Екатеринбург: У-Фактория (при участии Гуманитарного ун-та), 2004. — 328 с. (Серия «Академический бестселлер»).
3. Кастельс М., Химанен П. Информационное общество и государство благосостояния: Финская модель. / Пер. с англ. А.Калинина, Ю.Подороги. — М.: Логос, 2002. — 219 с.
4. Эко У. От интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст // Интернет. М., 1998. №6-7. С. 91 – 92

Електронний репозиторій НУВГП

1. Стратонова Н. О. Ескапізм у віртуальний простір / Н. О. Стратонова // Людина віртуальна: нові горизонти : зб.наукових праць. – Рубіжне : СНУ ім. В. Даля, 2015. – С. 12-15. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6131/>
2. Стратонова, Н. О. Максими П. Грайса в контексті сучасної інтернет-комунікації. // Наукові записки. Серія «Філософія». – Острог : видавництво Національного університету «Острозька академія». – С. 66-71. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6132/>
3. Стратонова, Н. О. (2014) Самоідентифікація особистості у віртуальному просторі гри. СНУ ім. Лесі Українки (16). с. 37-45. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6128/>
4. Стратонова Н. О. Кіберкультура: антропологія інтернету / Н. Стратонова // Наукові записки. Серія «Філософія». – Острог : видавництво Національного університету «Острозька академія». – Вип. 16. – 2014. – С. 90-95. / [Електронний ресурс]. – режим доступу <http://ep3.nuwm.edu.ua/6127/>



5. Інформаційні ресурси

1. Закон України «Про інформацію» [Редакція від 01.01.2017 р.]; [Електронний ресурс] // Сайт Верховної Ради України. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/main/2657-12>
2. Закон України «Про Концепцію Національної програми інформатизації» [Редакція від 11.08.2013]; [Електронний ресурс] // Сайт Верховної Ради України. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/main/75/98-%D0%B2%D1%80>
3. Окінавська хартія глобального інформаційного суспільства від 22 липня 2000 року [Електронний ресурс] // Сайт Верховної Ради України. – Режим доступу: http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/998_163
4. Наукова бібліотека НУВГП (м. Рівне, вул. Олекси Новака, 75) / [Електронний ресурс]. – режим доступу http://nuwm.edu.ua/MySQL/page_lib.php

